PUBLICACION ONLINE MENSUAL DEDICADA A LA TACTIL DE NINTENDO ABRIL 2005 Nº 1

DS MAGAZINE



PREVIEWS

ALUCINARAS CON LOS TÍTULOS QUE SE AVECINAN. NO PUEDES PERDERTELOS

REVIEWS

PONEMOS A PRUEBA LOS MEJORES JUEGOS DE DS. ECHA UN VISTAZO A NUESTRAS PUNTUACIONES

PODRAS TOCARLA, PODRAS SENTIRLA

LA ULTIMA MARAVILLA DE NINTENDO AL DESCUBIERTO. SUS CARACTERISTICAS , SUS POSIBILIDADES , ETC ...

ANALIZAMOS :

LOS JUEGOS YA DISPONIBLES AL DESCUBIERTO. YA NO TIENES EXCUSAS PARA NO DECIDIRTE POR UNO DE ELLOS.



Asphalt Urban GT



Yoshi Touch & Go

DS MAGAZINE

DS STAFF

Redacción:
Javier Pocoví Antuña (Fagotero)
Fernando Chavarría Asso (Chava)
Guillermo Pedernal Soto (Peder)
Fco. Pérez Almeida (BigBoost_GC)
Guillermo Andrades Beneroso (YaW)
Mario Cantelar Jiménez (Masmaris)

Corrección:
Guillem Ysàs Miralles (Lain)
Jairo Rosado (Super)

Diseño y Maquetación:
Fernando Chavarría Asso (Chava)
Jose Manuel Jurado (Raziel)
Fco. Pérez Almeida (BigBoost_GC)
Rajiv Hotchandani (AdictoJuego)

Material Multimedia:
Jorge Andreu Miguel (DjScream3)

La nueva era de las portátiles

La evolución de las consolas portátiles suele ser algo "natural", mejores gráficos, mejor sonido, y mejores juegos.Esto casi siempre ha sido así, nadie en su sano juicio intentaría alterar esa evolución y si lo hace puede que no salga bien parado.

Actualmente la gente que disfruta de los videojuegos no tiene por lo general una mentalidad abierta a nuevas ideas y conceptos,se limitan a comprar lo que a la gente le gusta, pero no lo que a uno le gusta, critican algo porque alguien se lo ha dicho, en definitiva, muchas personas se dejan guiar por la mayoría y no terminan de adquirir ese gusto personal por las cosas.



En el mes de Marzo de este año, se puso a la venta una consola desconocida, extraña y en muchos casos desprestigiada por el simple hecho de no parecerse a "lo demás". Puede que mucha gente tenga razón cuando afirman que la consola no triunfará y que sus cualidades no tienen una utilidad real, pero algunos parece que han visto en ella algo interesante y que les atrae, puede que no sea una revolución pero lo que mucha gente está sintiendo al jugar con ella, no lo pueden describir con palabras, ni con imágenes. La única manera de sentir lo que ellos intentan explicar es jugando con ella, jugar con la Nintendo DS.

La Redacción



DSMAGAZINE
Http://dsmagazine.rockthunder.net
Con la colaboracion de NDSSPAIN
Http://ndsspain.com



Satoru Iwata en la conferencia

DS Online...

El Presidente de Nintendo, Satoru Iwata, anunció en la pasada edición del 'Game Developers Conerence' que el protocolo Wi-Fi para Nintendo DS proporcionará a los usuarios un modo de conectarse con jugadores de cualquier parte del mundo. Una vez que el servicio empiece a funcionar en los meses venideros, los usuarios de Nintendo DS podrán conectarse inalámbricamente en hot-spots Wi-Fi ya sea desde casa, desde un aeropuerto o desde un bar. Como nota destacada a este respecto, uno de los equipos de desarrollo interno de Nintendo está creando entre otros un nuevo juego Animal Crossing™ compatible con los protocolos Wi-Fi que permitirá una jugabilidad global.

Además, el Presidente Iwata también participó en una espontánea carrera inalámbrica entre ocho jugadores a Mario Kart® DS para demostrar las capacidades LAN de la consola. Tras esto añadió que ya se han repartido más de 4 millones de unidades entre Norteamérica y Japón en las 16 semanas que han transcurrido desde el lanzamiento. Con la consola a punto de debutar en el mercado europeo apenas unas horas tras su discurso, esta cifra alcanzará los 6 millones de unidades a finales de marzo.

Durante el discurso se mostraron dos juegos para Nintendo DS que el Presidente Iwata calificó de representativos del tipo de entretenimiento que va más allá de lo tradicionalmente aceptado bajo el término "videojuego". Uno, Nintendogs, ofrece a los jugadores la posibilidad de interactuar con toda una variedad de razas de mascotas digitales. Los dueños de estas mascotas podrán darles órdenes habladas, jugar con ellas o entrenarlas al tiempo que desarrollan lazos emocionales reales con ellas; este título llegará al mercado norteamericano este mismo año. El segundo título, Electroplankton, abre las puertas a un nuevo mundo de gráficos y sonidos pensados para estimular y motivar a los jugadores con el uso de la pantalla táctil y la interacción vocal. "Este juego está pensado para producir armonía, no adrenalina", afirmó el Presidente Iwata.

Nuevo RPG de Square Enix

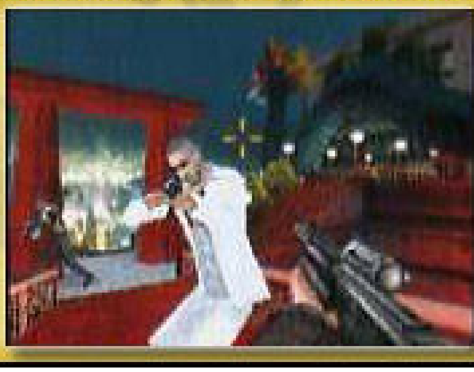
Square Enix ha anunciado oficialmente el desarrollo de Slime Morimori Dragon Quest 2 para Nintendo DS, parece que también se ha confirmado su salida en USA, ¿lo podremos ver en Europa?...

Vuelve Age Of Empires... sin prisas

Así es, ya se ha confirmado oficialmente el desarrollo del Age of Empires II: The Age of Kings por parte de Majesco, pero esta vez parece que la acción será por turnos, ¿habrán hecho bien en hacerlo por turnos?.

GoldenEye: Rogue Agent

El incansable espía británico está de vuelta, y parece que con las fuerzas renovadas. Aún no se tienen demasiados detalles sobre el juego, pero la pantalla táctil se usará para desbloquear aparatos electrónicos, disparar, y un largo etc de opciones, ¿podrá hacerle sombra al GoldenEye 64? ... lo tiene difícil, pero ¿quién sabe?.



DS NEWS

¡Toda la actualidad para tu DS!

DS en colores





En japón van a salir a la venta en breve unas tiradas de Nintendo DS en varios colores. De momento los nuevos colores son: negro, blanco, rosa y azul celeste. Se supone que también veremos estas ediciones por Europa... pero dentro de algún tiempo más.

Naruto llegará a Europa

Segun a confirmado 'Tomy', la responsable de buena parte de juegos de Naruto, el nuevo título para DS tiene distribución asegurada para Europa (lo cual no había sucedido con ninguno de los anteriores títulos...

Dos títulos más...

Majesco ha anunciado el desarrollo de dos títulos más para DS. Se trata de "Texas Hold 'Em Poker" (evidentemente, un juego de poker) y de "ATV: Quad Frenzy" (carreras de quads). Ninguno de los dos tiene fecha de salida confirmada, pero lo harán a lo largo de este año.

50 Cent. DS



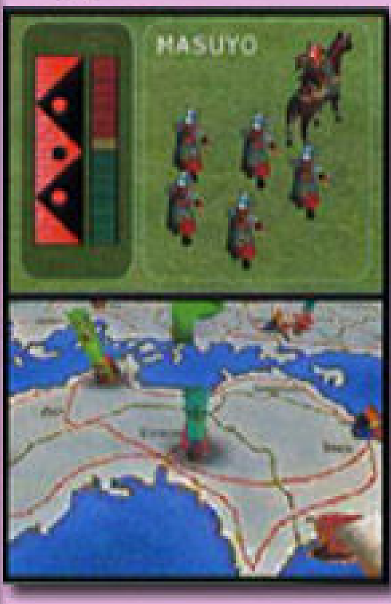
Parece una broma pero se trata de algo real, el conocido rapero americano 50 Cent pensó que su NDS era demasiado sosa, y ¿qué hizo?, pues llamar a Nintendo y pedirles un favor.

Deep Labyrinth

Tampoco juegos de Rol le van a faltar a la DS. Hace poco 'Interactive Brains' anunció Deep Labyrinth, un juego de rol con increíbles gráficos 3D en ambas pantallas que seguro hará las delicias de los seguidores de este género.



Shogun Warriors



La estrategia en tiempo real también tendrá cabida en la DS. Namco está desarrollando 'Shogun Warriors', un título de RTS en 3D para nuestra DS, ambientado en el Japón feudal, donde lideraremos nuestros ejércitos contra los enemigos... o contra los amigos, porque dispondrá de un modo multijugador de hasta 16 jugadores.

¿Play-Yan en Europa?

Para quien no lo sepa, Play-Yan es un dispositivo del tamaño de un cartucho de GBA, que lee tarjetas SD y puedes reproducir MP3 o vídeos con él. Pues bien, de momento, éste accesorio (de Nintendo) sólo podía adquirirse por la web de Nintendo Japón y otras tiendas online japonesas. Parece ser, según miembros de Nintendo Of América, el 'invento' podría empezar a distribuirse en Estados Unidos y Europa...



LA NDS DESDE TODOS LOS ÁNGULOS

Aunque Internet esté repleta de información sobre la Nintendo DS, DSMagazine no quiere ser menos y se solidariza con aquellos que estén haciendo una review sobre la NDS, ¡nosotros también queremos colaborar!

La Nintendo DS (a partir de ahora NDS), es una consola realmente peculiar si la comparamos con el esto de portátiles, tiene una pantalla táctil como la de los PDA, lleva instalado un micrófono, Wi-Fi y ¡tiene dos pantallas!. Personalmente el diseño me parece que está bastante bien pensado, cuando coges la consola realmente puedes notar que es un "tanque", muy resistente y un poco pesada.

Mirando la NDS:

Detrás de la consola tenemos la ranura para las tarjetas DS, el puerto para cargar la consola, un espacio para guardar el stylus y un pequeño hueco en el que podremos atar la correa que viene con la NDS.

Si nos ponemos enfrente, veremos la ranura para los juegos de GBA, el control del volumen y el micrófono a la izquierda y la entrada para auriculares a la derecha. Como veis, todos los elementos de la consola están dispuestos de una manera simple pero efectiva.

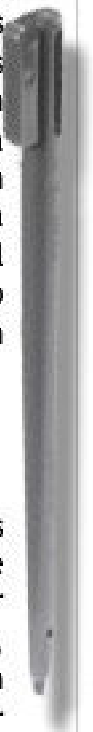
Una vez desplegadas las dos pantallas nos damos cuenta de algunos detalles, los botones de acción además de ser un poco más pequeños que de costumbre, están a la misma altura que la cruceta. Al tratarse de una consola portátil que usa la tecnología táctil, Nintendo tenía que pensar en adaptar la consola tanto para diestros como para zurdos y por esa razón tanto la cruceta como los botones X, Y, B, A están a la misma altura, ¡hay que pensar en todos!... por cierto, se me olvidaba... aunque los botones de acción no me gustan demasiado, también tengo que admitir que los L y R ¡SON UNA DELICIA!...^^.

La doble pantalla:

Las dos pantallas LCD de la NDS nos harán disfrutar de los juegos como nunca antes lo habíamos hecho. Tiene dos pantallas retroiluminadas de 3 pulgadas capaces de mostrar unos gráficos 3D con la complejidad de una N64 pero sin el uso de un suavizado de texturas. En cuanto a los gráficos 2D, no se diferencia demasiado de la GBA y aunque sí que los puede superar sin demasiadas dificultadas, los programadores tendrán que esforzarse un poco más para poder hacerlo.



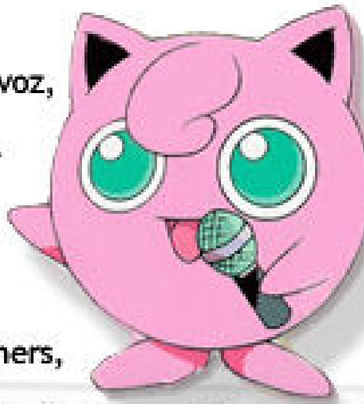
La doble pantalla puede tener muchísimas utilidades: mientras juegas puedes tener un mapa en una de las dos pantallas, o también en la superior se podría poner la vista desde la cabina de un avión, mientras que en la táctil tendríamos todo el panel de control a nuestro alcance, el límite lo pondrán los desarrolladores.



Pantalla táctil:

El uso de la pantalla táctil es la principal característica de la consola, podremos hacer dibujos, escribir mensajes, controlar un inventario en una aventura gráfica, hacer cambios en tiempo real con un juego de fútbol, ponerse a los mandos de un submarino, conducir el volante de un coche con el dedo, controlar la pistola en un FPS, ordenar a un escuadrón de marines atacar una base enemiga, etc...

Micrófono:



Con reconocimiento de voz, el micrófono de la NDS te permitirá interactuar de manera directa con la consola, ¡podrás hablar con ella!, grabar tu voz para una canción del Daigasso! Band Brothers, llamar a tu perro en el Nintendogs y ¡un sin fin de cosas!

Wi-Fi:

La tecnología inalámbrica de la NDS permitirá jugar contra un máximo de 16 jugadores que estén próximos al radio de



acción del Wi-Fi (10-30 metros). Ya nos podemos olvidar de los engorrosos cables, con esta nueva tecnología incluso podremos hacer uso del multijugador teniendo un solo videojuego.

También se ha anunciado oficialmente la puesta en marcha de una red On-line para la consola, lo que significa que dentro de unos meses ni siquiera necesitaremos estar cerca de una NDS para poder jugar, sólo con disponer de un acceso Wi-Fi ya podremos competir con el resto NDS que hay por todo el mundo.



Sonido:

Esta vez el sonido ha dado un gran paso y por fin podremos disfrutar de entornos con sonido envolvente en una consola portátil. Los altavoces tienen una potencia muy buena, y se escucha hasta el más mínimo detalle. Un ejemplo de la calidad de este sonido lo encontramos en el parque que hay fuera del castillo del Super Mario 64 DS, mientras vamos dando un paseo podremos escuchar a los pájaros en distintos sitios, delante de nosotros, detrás...parece mentira que estos efectos se puedan conseguir con dos altavoces, pero el resultado es buenísimo.

Retrocompatibilidad:



He dejado esto para el final ya que en mi opinión creo que es una de las mejores cosas que tiene la NDS, su retrocompatibilidad. Podremos disfrutar de los juegos de GBA en su máximo esplendor, incluso hasta la calidad de imagen mejorará gracias a la calidad de la pantalla de la NDS. En definitiva, una oportunidad más para seguir disfrutando de ¿viejas? glorias.

Como habréis visto, estamos ante algo realmente nuevo y peculiar, una consola que nos proporcionará muchísimas horas de diversión y que sobretodo, supondrá un golpe de aire fresco a este saturado mundo de las videoconsolas.

Fagotero

DS INDICE DE PREVIEWS

Este mes te mostramos ...

Need For Speed UnderGround 2

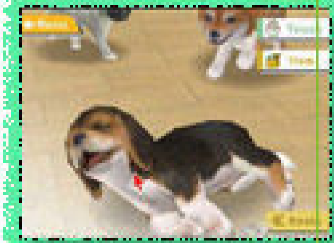
Te mostramos todo lo que deberias saber sobre las posibilidades de este esperadisimo juego que muy pronto estara a tu disposicion



NINTENDOGS



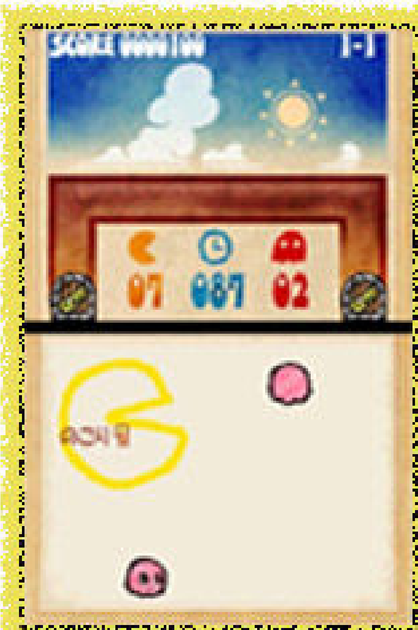
Descubre esta maravilla. Es mucho mas que un juego, sera tu fiel acompañante. Adentrate en nuestra Preview para enterarte de sus posibilidades





PAC-PIX

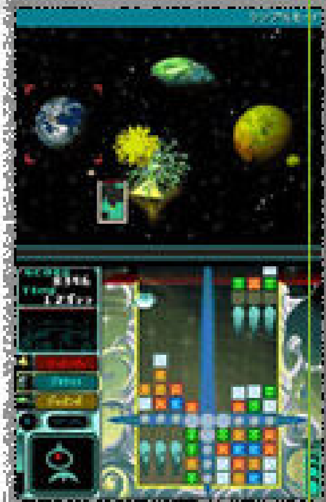
Este juego sera un no parar. El nuevo estilo de pacman te enganchara tanto que seguro que gastaras el stylus jugandolo.



METEOS

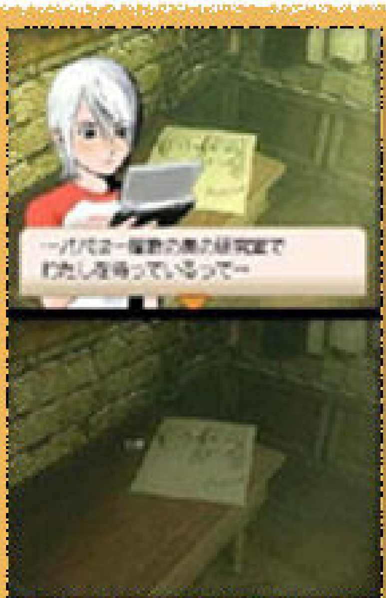
Un nuevo puzzle llegara pronto a tu bolsillo. Con Meteos estrujaras tu cerebro al maximo. Descubre lo que esconde este proximo lanzamiento.

¿¿ Podras hacerte con su control ??



ANOTHER CODE

La aventura llega a la DS. Descubre con nuestra Preview como sera el primer juego de aventura para la pantalla doble de Nintendo



Y MUCHOS MAS ...

Metroid Prime Hunter:

Descubre esta maravilla de Shoter. La mejor calidad Grafica vista hasta ahora en NDS.

Nanostray:

Un titulo que promete bastante, un motor grafico impresionante , una esperadisima jugabilidad ...

Título: NFS Underground 2
Género: Carreras
Desarrolladora: EA Canada
Distribuidor: EA Games
Número de jugadores: 1-4
Fecha de salida:

E.U. : 29-04-2005
U.S.A.: 19-04-2005
Japón: Sin determinar

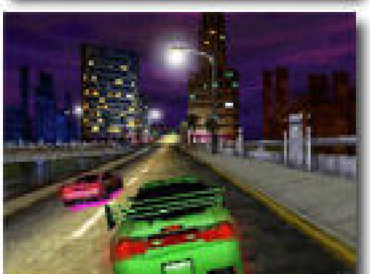




Dentro de poco llegará a nuestras NDS este juego, considerado uno de los grandes bombazos de las consolas de sobremesa. El NFS: Underground 2, sacará a relucir la capacidad gráfica de la consola, que ahora mismo está muy conseguida, ya que los últimos vídeos mostrados, nos enseñan unos gráficos muy buenos, que junto con el buen framerate al que corre el juego, no nos defraudara a nivel gráfico.

Además de utilizar las otras características como la pantalla táctil, aunque con esta capacidad por ahora sólo se han visto algunas formas de utilizarla, una de ellas es la de poder crear nuestros propios vinilos, por fin tendremos coches totalmente exclusivos. Otra posibilidad es la de activar el óxido nitroso, mediante la táctil en la que se mostrarán 4 bombonas de NOS. También se nos da la posibilidad de poder movernos por los menús utilizando el stylus, aunque este dato no sea de vital importancia. Estas funciones con la táctil son llamativas, pero todavía podrían haber más sorpresas en la versión final.





El juego no será exactamente igual como el NFS: Underground 2, de las consolas de sobremesa, sino que será muy parecido al NFS: Rivals de la PSP pero con las posibilidades exclusivas de la NDS. Las diferencias que se especulan que hay entre el Underground y el Rivals, es que el primero te da la posibilidad de ir por todo el mapeado, buscando rivales, pruebas, talleres, etc. Mientras que el Rivals, se parecerá más al NFS: Underground 1, en el que las pruebas eran consecutivas.

Aparte de estas pequeñas diferencias, el juego será totalmente igual que el NFS:U2 de las consolas grandes, con sus altas dosis de velocidad, sus potentes coches, pruebas, etc. A nivel sonoro todavía no se sabe nada, ya que aunque existen algunos vídeos, en ninguno se escucha sonido de ningún tipo.

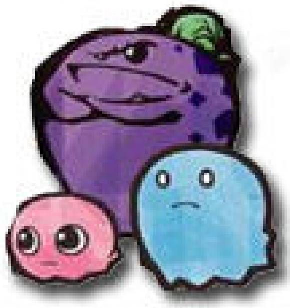
La jugabilidad de este juego, será muy alta, ya que mantendrá la esencia de sus versiones mayores, que mezclada con las posibilidades de NDS, harán de este, uno de los juegos necesarios en la juegoteca de cualquier jugador que se precie, esta jugabilidad se verá incrementada gracias a la inclusión del multijugador, por WIFI, en el que hasta 4 jugadores podrán competir, para ver cuál es mejor en las diferentes pruebas, lo único que no se sabe aún es si el juego será compatible con la plataforma online de Nintendo.

El juego esta muy avanzado por parte de la desarrolladora y se baraja, 19 de abril del 2005, como el lanzamiento del juego en USA, y en Europa el 13 de Mayo del 2005.

BigBoost_GC



Pac-Pix



Título: Pac-Pix
Género: Arcade
Desarolladora: Namco
Distribuidor: Namco
Número de jugadores: 1
Fecha de Salida:

E.U. : 2005
U.S.A.: 26/04/2005
Japón: Ya Disponible



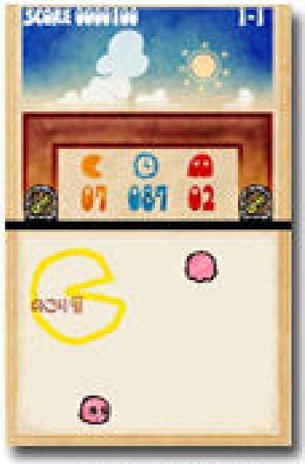
Namco se desmarca del resto de desarrolladoras con este título tan original como sorprendente. Y es que con la salida de la nueva portátil de Nintendo, Namco ha querido darle un nuevo aire a la vieja saga de Pac-Man. El concepto es más o menos el de toda la vida: ayuda al intrépido come-cocos a zamparse a los fantasmas con cuidado de que éstos no le coman a él primero. La verdadera innovación del título viene dada por la jugabilidad. Olvídate de manejar a Pac-Man con la cruceta o de ir comiendo píldoras por angostos laberintos. En esta ocasión el escenario no es más que la pantalla táctil de tu DS y tendrás que dibujar a Pac-Man para que cobre vida y se desplace por esta. Ahí esta la principal baza de este juego que comenzó siendo una demo técnica: tú mismo dibujas al protagonista del juego con el stylus y



La mecánica del juego consiste en, básicamente, dibujar a nuestro Pac-Man y guiarle hacia los fantasmas utilizando tan sólo nuestro stylus. Cuando Pac-Man se tope con una de las paredes girará 90 grados y si alcanza un fantasma lo devorará. La versión final contará con una gran cantidad de puzzles (unos 60 o 70), pero la ausencia de modos de juego o incluso de multijugador podrían peligrar la duración del título.

En definitiva, este juego que a priori ofrece una propuesta muy original es también una apuesta muy arriesgada por parte de Namco, pues si bien es cierto que es una experiencia jugable única e innovadora, habrá que comprobar si tiene la "chicha" suficiente como para gastarse el dinero que vale. El tiempo dirá si este Pac-Pix pasa desapercibido o si por el contrario se convierte en un juego de culto entre los poseedores de una DS.

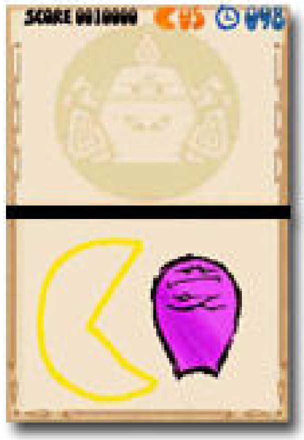
Por Peder



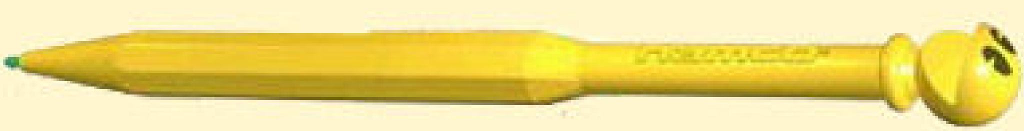
Recordando viejos tiempos...



No sólo dibujaremos a Pac-Man



Un gran personaje para un gran juego



El juego japonés viene con un **Stylus de regalo**. Esperemos que en Europa no nos dejen sin él.

ANOTHER CODE
アナザーコード
2つの記憶

Título: Another Code
Género: Aventura gráfica
Desarrolladora: Cing Inc.
Distribuidor: Nintendo
Número de jugadores: 1
Fecha de salida:
- **E.U.:** Sin determinar
- **U.S.A.:** 2005
- **Japón:** Ya Disponible



Hace mucho tiempo que los usuarios de consolas portátiles no disfrutan de verdaderas aventuras gráficas al más puro estilo Monkey Island, Broken Sword, Day of Tentacle, Sam & Max...pero parece que con la llegada de la NDS y de las posibilidades que tiene la pantalla táctil, pronto esa sequía desaparecerá.

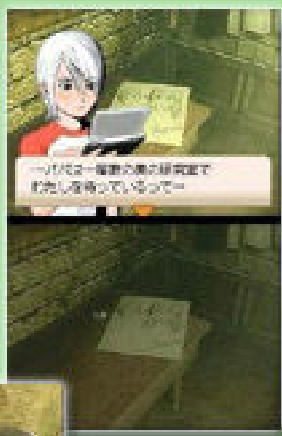
La historia del juego se desarrolla en una isla desierta en la que una joven chica llamada Ashley, intenta dar con su padre desaparecido en extrañas circunstancias.
El juego luce muy bien gráficamente, durante la aventura, podremos ver la acción desde dos puntos de vista distintos, por una parte tendremos una vista cenital desde la que podremos ver el entorno 3D por por el que se moverá la chica, y por otra parte, tendremos imágenes estáticas que nos permitirán ver con detalle todos y cada uno de los rincones de la isla.

El stylus se usará a modo de ratón, con él podremos interactuar del mismo modo que hacemos en una aventura gráfica de PC, mover piezas, desplazarnos por el menú, etc. También tenemos dos modos de control sobre la protagonista, está el control básico con la cruceta, y el control con el stylus.

Este último no será el típico control en el que hay que pulsar una zona en concreto para ir moviendo al personaje sino que con sólo desplazar el stylus por la pantalla, Ashley se podrá mover con total fluidez sin necesidad de ir dando toques a la pantalla.

En Japón ya pueden disfrutar de Another Code desde hace unas semanas, y a finales de año aterrizará en USA, para Europa no hay una fecha definitiva, pero sabiendo que Nintendo está involucrada en el juego, no creemos que el juego tarde mucho en pisar el viejo contienente.

Fagotero



La DS será tu fiel compañera a lo largo de toda la aventura...



Las escenas en 2D a lo 'manga' mezcladas con las 3D en la pantalla táctil, dotan al juego de un apartado visual grandioso.



Esta guapa chica y su DS se embarcan en una increíble aventura...

nintendogs

Título: Nintendogs
Género: Simulación
Desarrolladora: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Número de jugadores: 1
Fecha de salida:
E.U.: Sin determinar
U.S.A.: Sin determinar
Japón: Ya disponible



Nintendogs...ya he perdido la cuenta de los juegos de mascotas que han salido para una videoconsola, pero como NDS puede hacer cosas especiales, será cuestión de darle alguna oportunidad.

En un principio, este juego iba a salir para la GameCube, pero desestimaron la opción, al ver que tendría muchas más posibilidades de triunfar en una consola como la Nintendo DS.

El sistema de juego es realmente sencillo, el jugador podrá seleccionar un perro de entre todas las razas disponibles, con la posibilidad de tener un máximo de 3 perros bajo su cuidado, a partir de ese momento, tendrás que jugar con ellos, bañarlos, darles un paseo, ¡¡¡incluso tendrán que competir en concursos caninos!!!



Evidentemente, esto no se queda ahí, el juego hará uso de las posibilidades de la NDS, tanto de la pantalla táctil, como del micrófono.



Y ahora os preguntaréis... ¿para qué se usan?.

Si alguno de vosotros tiene un perro, seguro que habéis pasado por la etapa de "¡Sit!" o "¡Tráeme la pelota!". Pues aquí también lo tendréis que hacer, porque mediante el micrófono podréis hacer que el perro memorice vuestras palabras para que luego haga una acción concreta como la de sentarse. Evidentemente, no hay que usar ninguna palabra "clave", vosotros ponéis las normas, si por ejemplo queréis que se siente, le podréis decir tanto "¡Seu!", "¡Sit!" como... "¡Siéntate chucho!"...xD no hay límites.

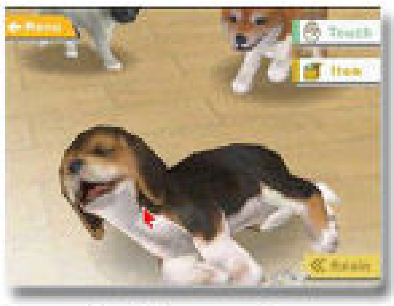
Me imagino que a muchos amantes de los animales, les encantArá darles caricias, rascarles la barriga, o simplemente jugar con ellos.

Para eso, habrá que usar la pantalla táctil, mediante el stylus, podremos acariciar al perro, jugar a la pelota con él, darle paseos y muchas cosas más.

En el Nintendogs hay una tienda en la que podremos ir a comprar (pienso, perros de otras razas, juguetes nuevos...), ¡pero no será gratis!, y la única manera de ganar dinero es participando en un concurso canino. Para hacerlo, el perro tendrá que estar en buena forma, y la única manera de que esté fuerte y contento, es jugar con él, darle de comer, mantenerlo limpio, para que de esta manera tengamos posibilidades de ganar algún trofeo y dinero.

> Mediante el stylus, podremos acariciar al perro, jugar a la pelota con él, darle paseos y muchas cosas más ...

En Japón lo pondrán a la venta junto con 3 ediciones distintas, cada una especializada en distintas razas. Los jugadores podrán intercambiarse los perros, y hacer que jueguen en una sala conjunta. Está claro que no es "uno más". Este innovador título, Nintendogs, tiene calidad, y se nota, buenos gráficos, un comportamiento de los perros muy real, cada uno con su personalidad.



Resumiendo, un juego que le dará mucha vida a cualquier NDS y que estoy seguro, marcará un antes y un después en el mundo de las consolas portátiles.

Fagotero

METEOS

Título: Meteos
Género: Puzzle
Desarrolladora: Q? Entertainment
Distribuidor: Bandai
Número de jugadores: 2
Fecha de salida:
E.U.: Sin Determinar
U.S.A.: 27/6/2005
JAP.: Ya Disponible



Un 38/40 en la prestigiosa revista japonesa Famitsu es la carta de presentación de este juego de puzzles de Q? Entertainment.

El juego parte de una idea tan simple como efectiva: arrastrar los bloques en las diferentes columnas de arriba abajo para unir 3, 4 o 5 bloques del mismo color. De este modo la pantalla de juego resulta similar a la de cualquier juego estilo "Tetris", con la particularidad de que al unir bloques del mismo color estos no desaparecen; son propulsados desde la parte inferior de la pantalla hacia arriba.

Por lo tanto, el único modo de deshacerse de ellos es sacarles por la parte superior de la pantalla.

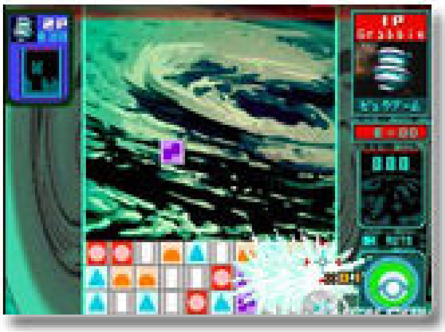
A grandes rasgos esto es lo que ofrece este título, unido al control con el stylus (arrastrando los bloques directamente sobre la pantalla táctil) y a su ambientación espacial. Y es que el espacio tiene una relevancia en el juego mayor que la puramente estética, pues el objetivo del juego es salvar cada uno de los planetas de la invasión de los Meteos.

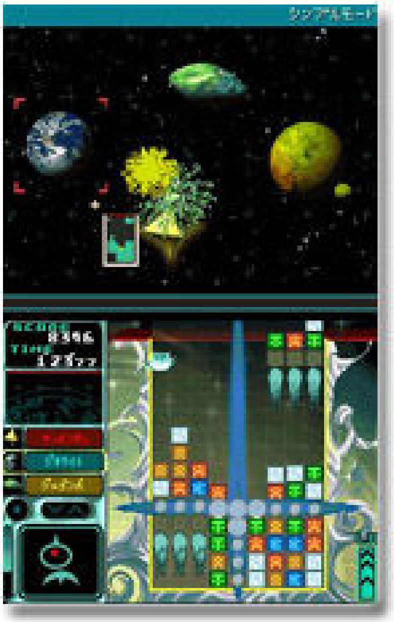
Cada planeta contará con sus propias características, como la forma y color de sus bloques o la gravedad, que determinará la velocidad con la que caen los mismos sobre la pantalla.

Un sistema de juego adictivo, multitud de modos de juego, un multijugador trepidante, un trabajado sistema de records y estadísticas así como la posibilidad de comprar nuevos planetas, modos de dificultad y extras hacen de este juego un título indispensable.

Con su lanzamiento en Estados Unidos previsto para abril, pronto sabremos si realmente se merece la sobresaliente nota que Famitsu tiene reservada sólo para los mejores títulos.

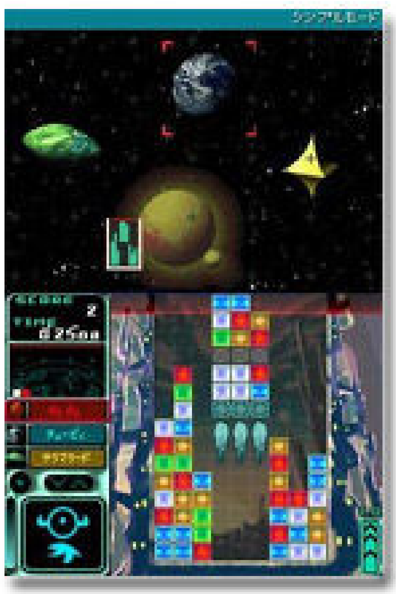
Peder







Pese a la simplicidad de los gráficos, el juego promete horas de diversion.





METROID PRIME HUNTERS

Título: *Metroid Prime Hunters*
Género: FPS 3D
Desarrolladora: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Número de jugadores: 4
Fecha de salida:

E.U.: Sin determinar
U.S.A.: Sin determinar
Japón: Sin determinar

Es una alegría para muchos jugadores, saber que la próxima batalla de Samus Aran, será en sus Nintendo DS. Y es que Nintendo para ir abriendo el apetito de los aficionados, está entregando sólo en las primeras 650.000 unidades, una demo del juego que sirve de entrenamiento para cuando llegue la gran aventura.



El juego hará gala de unos gráficos impresionantes para tratarse de una consola portátil...

Precisamente, gracias a esta demo nos podemos dar cuenta de que el juego está muy avanzado. Nos ofrecerá buenos gráficos, que serán mejorados en la versión final, aparte de esto, algunos movimientos de los enemigos tienen que ser depurados, ya que parecen un tanto irreales. Aunque son pequeños defectos, para la diversión que nos ofrecerá el juego en su versión completa.

El juego hará uso de la pantalla táctil, para la navegación por los menús, y para jugar, según en el modo que elijamos la pantalla táctil hará más o menos funciones. Un detalle a tener en cuenta es que existe una considerable cantidad de configuraciones de control distintas, tanto para zurdos como para diestros.

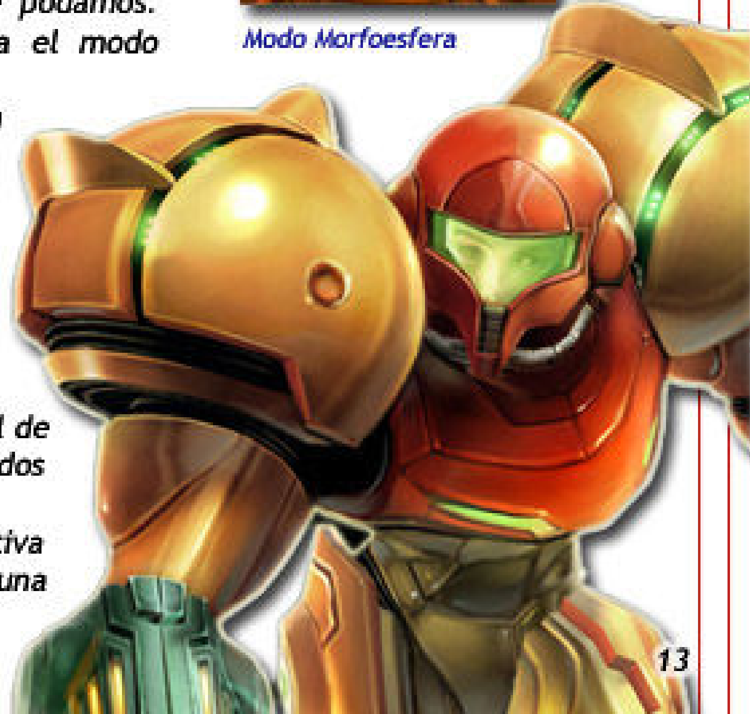
En la versión demostrativa existen tres modos de juego, el primero de ellos es el de Rastreador, en el que tendremos un tiempo límite para recoger todos los hologramas, llegar al final de la fase y eliminar al jefe final. En el segundo modo, Cazador, tendremos que exterminar el mayor número de enemigos que podamos. Por último queda el modo Morfosfera, en el que tendremos un límite de tiempo y deberemos recoger el mayor número de módulos; este último modo es muy parecido al Super Monkey Ball de Sega. Los tres modos de juego en está versión demostrativa sólo cuentan con una fase.

Una demo corta, pero que deja con muy buen sabor de boca a los aficionados de Metroid.
A la hora de jugar a cualquiera de estos modos, la pantalla táctil funcionara como mapa, en el que podremos observar a los enemigos, además de poder también activar la morfosfera, cambiar de armas rápidamente y según el modo de control elegido, hasta controlar a Samus mediante la táctil.
La versión completa del Metroid Prime: Hunters se estima que podría ser lanzada a finales de 2005, y muchos nintenderos esperarán con ansias su llegada.

BigBoost_GC



Modo Morfoesfera



Nanostray

Título: Nanostray
Género: Shooter
Desarrolladora: Shin'En
Distribuidor: Majesco
Número de jugadores: 1-2
Fecha de salida:

E.U.: Sin determinar
U.S.A.: 30/06/2005
Japón: Sin determinar





Espectaculares gráficos en nuestra portátil...

"Con calma, vuelves a la rutina de siempre. Parece que te has quedado inconsciente durante unos segundos. Pensamientos de sufrimiento y humillación ocupan tu mente. Por rutina, diriges la mirada hacia el panel de control de tu nave ; donde sigue marcada la dirección a tu próximo destino..."



Así empieza la historia del juego, con una carta de presentación impecable, Nanostray se presenta en la NDS de la mano de los creadores del Iridion (GBA). Ante nosotros tenemos un shooter 3D de naves al más puro estilo "Ikaruga" en el que a lo largo de 10 mundos (con desiertos, selvas, bases militares...) tendremos que ir cumpliendo una serie de misiones para así conseguir nuevas armas y modos de juego.

Según los propios desarrolladores , Nanostray será uno de los juegos con mejores gráficos para la NDS, la calidad, resolución y número de colores de las texturas superará a muchos de los juegos del catálogo actual para la consola. Todo esto es posible gracias al motor que han creado para el juego, permitiéndoles usar entornos totalmente tridimensionales y animaciones de alta calidad con una tasa constante de 60 fps.

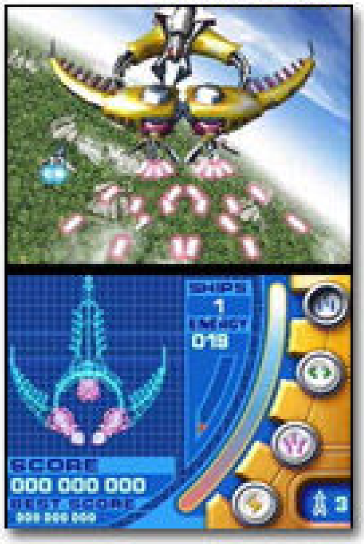




Con la pantalla táctil, podremos seleccionar el arma a usar, escanear a los oponentes, el entorno, tener información en tiempo real del estado de la nave...

Para ser el primer shooter de la NDS, Nanostray promete acción frenética, buenos gráficos y gran jugabilidad, ¿cumplirá nuestras espectativas?, eso esperamos.

No faltarán los 'jefes' de fin de fase...



Fagotero




LA TRIFUERZA.com
NINTENDO DS
144,95€
¡BOLSA DE REGALO!
¡Compra la nueva Nintendo DS en laTrifuerza.com y llévate de regalo una estupenda bolsa de alta calidad para llevar tu DS donde quieras!
Todo por sólo 144.95 €
Y además... disfruta de los mejores juegos al mejor precio...
Ridge Racer
44.95 €
Rayman DS
39.95 €
Mario 64 DS
36.95 €
Asphalt Urban GT
39.95 €
MR. Driller: Drill Spirits
36.95 €
Polarium
26.90 €
Publicidad
LA TRIFUERZA.com

Así puntuamos en DS MAGAZINE

Al final de cada Review, podréis encontrar una tabla similar a la que aparece un poco debajo. En esta tabla te intentaremos resumir los datos más importantes respecto al juego del cual hemos hecho la 'review':

Portada del Juego (generalmente version europea)

Características del juego: *Quién lo desarrola, quién lo distribuye, fechas de lanzamiento, precio recomendado...*

Calificación por apartados: *Valoramos principalmente los gráficos, el sonido, la jugabilidad y la duración del título, por separado...*



Una pequeña muestra de las mejores características del juego

Muestra de las peores características, a nuestro juicio

Multijugador: *Aquí podréis consultar si el juego tiene multijugador y de qué tipo, multicartucho (una tarjeta de juego en cada DS) o Cartucho Único (utilizando el servicio de 'Descarga DS')*

Nota Final: *La calificación que los redactores creemos que se merece el juego globalmente. **NO ES** la media aritmética de las puntuaciones anteriores.*

Así puntuamos la 'Nota Final':

0-3 Lo peor
Ni lo toques. Si ves que alguien lo quiere comprar, ¡evítalo!. Ni en tus peores pesadillas encontrarás algo así. Y si podemos, ni lo publicamos.

3-5 Malo
No es que no sea bueno, tiene buenas intenciones, pero no las sabe transmitir. Puede que te guste durante los primeros 5 minutos, pero en general no merecerá la pena dedicarle mucho tiempo.

5-7 Aceptable
Buenas ideas, graficos aceptables, y un aspecto bastante bueno que no defraudará en conjunto. No es que tenga problemas graves en ningún apartado en concreto, pero puede que no te termine de gustar. La última decisión la tienes tú.

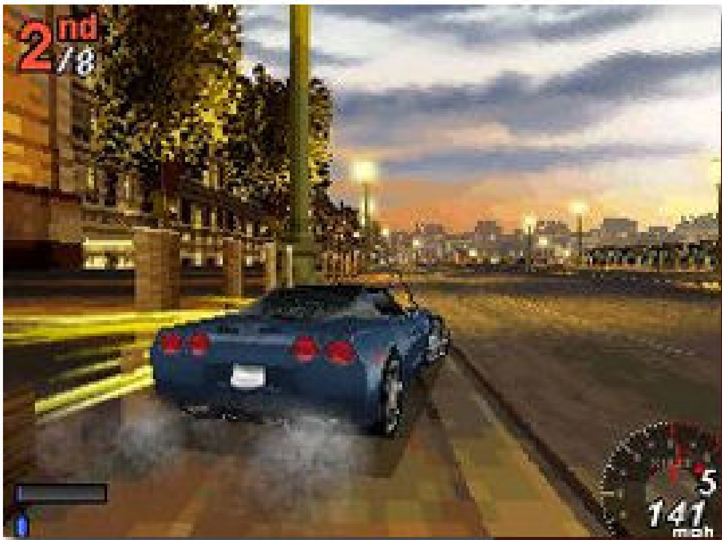
7-8 Bueno
No te lo pienses demasiado, estás ante un juego que cumple muy bien su cometido, no es que sea un juego excelente, pero seguro que te gustará.

8-9 Muy bueno
Pocos juegos alcanzarán esta nota, y si lo hacen es por algo. Grandes dosis de diversión que te harán disfrutar como nunca. Un gran título al que le falta muy poco para llegar a la cima.

9-10 Obra maestra
Muy pocos juegos podrán alcanzar esta categoría, y si lo hacen es por méritos propios. Rozará la perfección en todos los apartados, ofrecerá lo más innovador del momento, en definitiva, lo mejor del género.

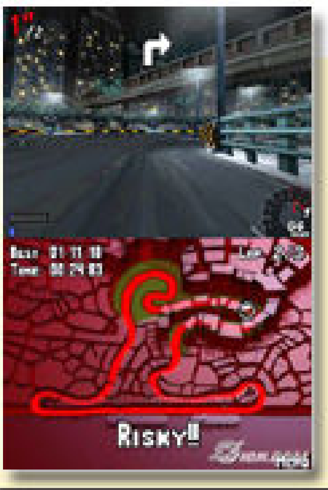
ASPHALT URBAN GT

La DS nos presenta a uno de los títulos más llamativos, a priori, de la primera hornada de 13 títulos disponibles para el lanzamiento de la consola en Europa.
El juego es idéntico, en estructura, al recién salido Asphalt Urban GT de la consola NGage, pero salvando diferencias, sobretodo en el aspecto gráfico dado el mayor potencial de nuestra DS.



El juego...

No hace falta ser muy listo para saber de que va el juego, ¿no? Eliges un coche, eliges una pista y ¡a correr!... bueno, no exactamente... Asphalt Urban GT tiene muchos modos de carreras que alargan bastante la duración del título. En el modo 'Arcade', podremos disfrutar de 'Juego directo' (la carrera rápida de toda la vida), 'Road Challenge' (una serie de competiciones para desbloquear coches), 'Carrera libre' (pues eso, carrera libre, jeje), típico modo 'Contrarreloj' y por último modo 'Persecución', en el cual tomaremos el papel de policía y tendremos que ir dando 'caza' a los distintos coches que vayan más rápido de lo normal... Y aparte tenemos el modo 'Evolution', cual carrera profesional se tratara, comenzando desde abajo y con pocos coches, habrá que ir ganando carreras y copas para ir consiguiendo dinero y coches, tunearlos después, etc... entre lo que desbloqueemos con este modo y con el 'Road Challenge', podremos disfrutar de más de veinte coches de marcas licenciadas (Lamborghini, Chevrolet, Nissan, Ford...), un enorme elenco de coches (los que podrás mejorar o 'tunear') que se ve ensombrecido por el escaso número de pistas (9 para ser más exactos, ambientadas en Paris, Florida, New York...).



La cámara situada en el parachoques es realmente frenética, y es que a 60 fps, la sensación de velocidad es impresionante para una portátil

Graficos...

Si hemos dicho que este título es de los que más llaman para la DS actualmente, lo es sin duda, por sus gráficos. No habíamos visto nunca un juego totalmente en 3D moviéndose a 60 fps en una consola portátil. Pero al ser conversión de una portátil inferior, el acabado gráfico deja una sabor... 'agridulce'. Por un lado los modelos de los coches son impresionantes, a todos efectos. Cada coche es perfectamente reconocible y texturizado con gran maestría. Sin embargo pese a la capacidad de DS con las 3D's, gran parte de los elementos de los escenarios son sólo texturas en dos dimensiones que, aunque dan el pego muy bien, podrían habérselo currado un poco más.

>>



Los modelos son geniales



Todos los coches son reales



En los choques, la cámara cambiara para dar mayor espectacularidad



También hay 'tunning'

ASPHALT URBAN GT

Sonido...

He leído en varios sitios que no les gustaba el sonido de este juego... pues yo he de decir que me encanta. Las músicas acompañan perfectamente a la acción que se desarrolla, incluyendo un 'jukebox' en el coche para elegir las canciones que más te gustan y desechar las que no. Los sonidos de coches no están mal y, gracias a los dos altavoces de la DS, el pasar pegado a un coche o el efecto doppler de los pitidos te hará girar la cabeza en más de una ocasión.

Jugabilidad...

El gran handicap del juego es que no se utiliza la pantalla táctil para nada. El control se realiza exclusivamente con la cruceta digital, el desarrollo de la carrera se muestra en la pantalla superior y en la inferior se muestra el mapa del circuito (bastante útil, por otro lado). El sistema de física del juego es también algo pobre, los coches no siempre responden como debieran, sobretodo en los choques o saltos, pero tampoco resulta molesto. El juego resulta muy entretenido, sobretodo por la gran cantidad de modos de juegos, aderezado con una gran calidad gráfica.
Disponemos de tres cámaras distintas, una en el parachoques y dos exteriores (a distinta distancia del coche).

Conclusión...

Asphalt Urban GT es un gran juego de carreras urbanas que, pese a ser una conversión bastante directa de la NGage, los gráficos, la jugabilidad y, sobretodo, la diversión hacen de éste un título muy recomendable para vuestra DS.

Chava









Asphalt Urban GT

Tipo de Juego: Deportivo / Carreras
Desarrolladora: GameLoft
Distribuidora: Ubisoft
Lanzamientos:
Jap: Ya disponible
Usa: Ya disponible
Eur: Ya disponible
Precio Recomendado: 39 €

CALIFICACIÓN DSMAGAZINE

GRAFICOS:	9
AUDIO:	7
JUGABILIDAD:	7
DURACION:	6

Nota Final: 7,5

MULTIJUGADOR:
Maximo Jugadores: 5
Multicartucho : -
Cartucho Unico : -
Online (Red WIFI): No

Lo mas destacado ...
- Increibles graficos
- Coches Reales
- Sensacion de velocidad
- Escenarios Reales

Lo menos destacado ...
- Desaprovecha la tactil
- Fisica poco conseguida
- Pocas pistas donde correr

YOSHI TOUCH & GO

Hace casi un año, cuando se dieron a conocer las posibilidades que ofrecería la nueva consola portátil de Nintendo, no podría haberme imaginado la diversión que me iba a proporcionar jugar "dibujando". Unos meses después, tras haber jugado al Yoshi's Touch&Go, he podido ver que realmente esta nueva forma de entender los videojuegos es revolucionaria y definitivamente es muy divertida.

El Juego parte de una historia similar a la que ya vimos en Yoshi's Island en los tiempos de Super Nintendo, una gaviota llevaba a Baby Mario y Baby Luigi (las versiones en pañales de los hermanos fontaneros) al encuentro de sus padres cuando se topa con una figura oscura. Los bebés indefensos se ven irremediablemente atraídos por la acción de la gravedad y caen hasta el suelo, donde Yoshi los recogerá y tratará de ayudarles a encontrar a la gaviota. Sin embargo, éste va a ser el único punto que el título tiene en común con Yoshi's Island ya que la mecánica del juego ha cambiado radicalmente respecto a la aventura de Super Nintendo.

En el menú de inicio contamos con 4 modos de juego (sólo 2 de ellos están disponibles en un principio) además de las opciones y la lista de mejores puntuaciones.

Una vez elegido un modo, tendremos que ayudar a Yoshi a caminar de izquierda a derecha (o al revés si configuramos el juego para zurdos) a lo largo de un scroll horizontal cargado de peligros.

No existen mundos ni zonas, no hay una historia ni un final. El juego simplemente consiste en jugar y competir contra tus propios records dependiendo del modo de juego elegido. El aspecto más importante del juego es sin lugar a dudas su control. No es necesario utilizar la cruceta o ninguno de los botones de la consola ya que tendremos un control total del mundo que nos rodea con el stylus. Esto es así ya que Yoshi avanza hacia delante automáticamente, a la vez que el scroll y nosotros tendremos que ayudarle a sobrevivir realizando una serie de acciones sobre la pantalla táctil. Entre ellas se encuentran tocar a Yoshi para que salte (y volver a tocarle repetidas veces en el aire para que se mantenga flotando), lanzar huevos a cualquier parte de la pantalla tocando en ese punto, capturar algunos enemigos o ítems en unas burbujas dibujando una circunferencia a su alrededor o simplemente pintar sobre la pantalla táctil un camino de nubes para salvar a Mario y su montura de caer por un barranco.

Si cometiésemos algún error a la hora de pintar las nubes, basta con soplar sobre el micrófono de la consola para que estas se esfumen.

> No es necesario utilizar la cruceta o ninguno de los botones de la consola ya que tendremos un control total del mundo que nos rodea con el stylus

La pantalla superior de la DS actúa a modo de apéndice de la inferior mostrando en todo momento lo que ocurre en el cielo. Por ejemplo, si se nos muestra una hilera de monedas en la pantalla superior, tendríamos que tocar en la pantalla táctil con la inclinación suficiente para lanzar un huevo que pase por las monedas al surcar el cielo.

Independientemente del modo de juego elegido, la partida comienza con una pequeña fase de caída libre. A lo largo de esta fase, Mario es el protagonista y el scroll es horizontal de arriba abajo. En esta ocasión, el personaje siempre se encuentra en la pantalla de arriba por lo que nos es imposible interactuar con él. La fase de caída libre consiste en ir pintando un camino de nubes seguro para Baby Mario de forma que no le

>>



alcancen los enemigos y coja las máximas monedas posibles. El número de monedas que se consigan a lo largo de la caída determinará el tipo de Yoshi con el que empezaremos la aventura. Los distintos Yoshis difieren en su color y en el número máximo de huevos que pueden llevar. En este punto comienza el juego propiamente dicho y habrá que conseguir un objetivo dependiendo del modo de juego elegido. A lo largo de la partida podremos encontrar fruta, que repone un número determinado de huevos, monedas y montones de enemigos. La utilidad de las monedas varía dependiendo del modo de juego como veremos a continuación. Las estrellas convierten a Baby Mario en invencible y por un breve período de tiempo se aumenta su velocidad y dispone de proyectiles infinitos.

Score attack: El primer modo de juego consiste en conseguir la mayor puntuación posible en un recorrido determinado. La puntuación va aumentando al coger monedas o acabar con enemigos. Al llegar al final del recorrido termina la partida.

Endless mode: En este modo de juego, mucho más atractivo que el primero, Yoshi va avanzando por una sucesión de niveles aleatorios mientras se contabilizan los metros recorridos. Este modo no tiene fin y sólo termina cuando Yoshi muere. Las monedas y los enemigos se van contabilizando en un marcador y al llegar a 100 recibes una estrella (muy útil para sobrevivir) .

Time attack: Este modo de juego se desbloquea cuando consigues una puntuación de 300 o más puntos en el modo Score attack y consiste en recorrer un nivel determinado en el menor tiempo posible.

Challenge: Se desbloquea tras conseguir 3000 metros o más en el modo Endless. Al igual que en éste, el objetivo es sumar el máximo número de metros posibles aunque en esta ocasión también juegas contra el tiempo. Al matar enemigos o conseguir monedas ganas segundos extra.

En definitiva, aunque simple este Yoshi's Touch&Go es un juego variado. Su sistema de control Te dejará boquiabierto cuando juegues por primera vez y te seguirá sorprendiendo cada vez que tengas que soplar para despejar tu camino de nubes.

El juego parte de un concepto tremendamente original ya que apenas tienes control sobre el personaje y sin embargo lo tienes sobre el entorno.

A pesar de carecer de historia, el juego basa su atractivo en el viejo sistema de puntuaciones. Pensar que puedes superar tu anterior marca te anima a intentar mejorar y seguir jugando horas y horas por lo que no es un juego corto. Además, el juego incluye un modo para 2 jugadores con un solo cartucho aprovechando las posibilidades multijugador de la consola. ¿Debería comprar este juego? Si puedes dale una oportunidad. Este juego abre el camino a una nueva forma de jugar y es muy divertido. ¿Serás capaz de proteger a Yoshi armado únicamente con tu stylus?







El juego hace uso de la 'Descarga DS' para que, con una sóla tarjeta de juego, puedan jugar dos personas mediante WiFi. Un jugador en la pantalla de arriba y otro en la de abajo... y a ver quién aguanta más!

Yoshi Touch & Go

Gráficos: *Unos gráficos en 2D muy detallados, con mucho colorido y buenas animaciones.*

Sonido: *Melodías pegadizas marca de la casa y algunos efectos de sonido que ya son clásicos. Los ruiditos que hace Yoshi se quedarán en tu cabeza durante días.*

Jugabilidad: *Impresionante. El juego rompe con la barrera de los botones y te pone al mando del entorno con el stylus. Todo el mundo debería probarlo.*





Duración: *El sistema de puntuación le da una larga vida al juego y los piques a multijugador son el complemento perfecto. Sin embargo, un modo historia habría estado genial.*

General: *Un gran juego que te ofrecerá horas de diversión. Utiliza tu stylus para crear un camino de nubes y dibujar algunas burbujas y pronto te darás cuenta de lo que la DS nos depara para el futuro.*

Peder.



YOSHI TOUCH & GO

Tipo de Juego: Plataformas
Desarrolladora: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Lanzamientos:
Jap: Ya disponible
Usa: Marzo 2005
Eur: 6 de Mayo 2005
Precio Recomendado: 39 €

CALIFICACIÓN DSMAGAZINE

GRAFICOS:	8
AUDIO:	7
JUGABILIDAD:	9
DURACION:	7

Nota Final: 8

MULTIJUGADOR:
Maximo Jugadores: 2
Multicartucho : -
Cartucho Unico : Si
Online (Red WiFi): No

Lo mas destacado ...
- *Controla el entorno con tu stylus*
- *Variedad de modos de juego*
- *El Modo Endless*

Lo menos destacado ...
- *Carece de modo Historia*
- *Multijugador muy simple*
- *Algunos modos de juego pierden pronto el interes*

DSTOP

En la sección DSTop, os pondremos tres listas distintas, una de los 5 mejores juegos para un miembro de nuestro 'staff' (uno distinto cada mes), otra de los 5 juegos más esperados por la comunidad DS, y otro con los 5 mejores juegos según las 'reviews' del portal en español dedicado a la DS: www.ndsspain.com

Más adelante podrás hacer también tu aportación a esta sección comentandonos en el foro de la revista (http://dsmagazine.rockthunder.net) cuales son los 5 mejores juegos de DS para tí.

De momento... ¡Ahí van los nuestros!



CHAVA (DSMAGAZINE)

1º	Another Code	Aventura Gráfica
2º	Super Mario 64 DS	Aventura
3º	Asphalt Urban GT	Carreras
4º	Polarium	Puzzle
5º	Wario Ware Touched	Minijuegos



LOS MÁS ESPERADOS

1º	Castlevania DS	Accion - Aventura
2º	Mario Kart DS	Carreras
3º	NFS Underground 2	Carreras
4º	Shogun Warrior	Estrategia
5º	GoldenEye: Rogue Agent	Accion - FPS

Realizar un 'top 5' nunca es fácil (ni aun cuando el número de títulos disponibles es escaso), siempre dices "este está bien... pero este otro también..." En este caso me he decantado por gustos personales. El 'Another Code' es una maravilla, se mire por donde se mire, una gran aventura gráfica a la 'vieja usanza' pero renovada... Mario no puede faltar, por ser uno de los grandes en diversión y carisma. El 'Asphalt' tiene esos magníficos gráficos que le faltan al 'Polarium', pero éste es un título lleno de jugabilidad y entretenimiento, al igual que el 'Wario Ware', con el cual, gracias a tu "stylus", pasarás muchas horas de diversión.

Chava



NDSSPAIN.COM

1º	Ridge Racer DS	Carreras
2º	Polarium	Puzzle
3º	Daigasso! Band Brothers	Musical
4º	Asphalt Urban GT	Carreras
5º	Project Rub	Minijuegos

Y el mes que viene...



Mucho más.
Previews de **Castlevania**, **Kirby** y reviews de **Jam With the Band**, **Puyo Pop Fever** y muchos otros títulos. También la sección de **noticias** con todo lo que pase en el próximo mes y nuevos datos para la sección de la **scene.**
Y además... ¡Una estupenda **entrevista** a **Satoru Okada**, el creador de la Nintendo DS!

Esperamos que hayáis encontrado nuestro primer número interesante, le hemos dedicado mucho tiempo e ilusión y haremos lo mismo para tratar de mejorar el mes que viene.



Gracias por vuestra atención y nos vemos en 30 días!!!
El equipo de DSMagazine



El Rincón del lector



¿Tienes dudas sobre la DS?
¿Sobre tus juegos?
¿O simplemente quieres hacernos llegar tus sugerencias?

Pues no dudes en enviarnos un email a **dsmagazine@egrupos.net** con tus dudas o sugerencias, o directamente puedes postearlas en el foro de la revista: **http://dsmagazine.rockthunder.net**

¡Las mejores serán publicadas!

Esta revista On-Line no está asociada a Nintendo ®. Nintendo DS y el logo de Nintendo DS son propiedad de Nintendo Nintendo DS ® . Todas las marcas, títulos e imágenes que en ésta aparecen son copyright de sus respectivos propietarios. Esta revista está hecha por y para aficionados a la DS y realizada sin ánimo de lucro. http://dsmagazine.rockthunder.net

DS MAGAZINE

http://dsmagazine.rockthunder.net